

LA LÚDICA COMO EJE TRASVERSAL EN LA CONSTRUCCIÓN DE AMBIENTES DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVOS

Trabajo presentado para obtener el título de especialista en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

Libia del Socorro Londoño Vásquez, Ligia Ofelia Vásquez Roldan

& Hna. Luz Marina Zapata Olaya

Medellín, Marzo, 2016

Copyright © 2016 por Libia Londoño Vásquez, Ligia Ofelia Vásquez Roldan
& Hna Luz Marina Zapata Olaya. Todos los derechos reservados.

Dedicatoria

Agradecemos ante todo a la Divina providencia, quien nos dio la vida, sabiduría, salud y perseverancia para terminar este programa y proceso pedagógico en medio de tantas obligaciones que cumplir.

Dedicamos este gran logro, a cada una de las personas que nos han acompañado en este proceso de nuestra formación académica: A la Institución Educativa Rural Marina Orth, a la Comunidad de las Misioneras Madre Laura, a nuestras familias que con comprensión y paciencia nos apoyaron para que pudiéramos culminar y lograr esta meta, nos brindaron su tiempo, su voz de aliento para seguir adelante, A la Fundación Universitaria los Libertadores, a los maestros por su labor tan seria y profesional, finalmente gracias a los compañeros con quienes compartimos ratos agradables, momentos tan lindos y experiencias lúdico- recreativas que han servido de apoyo y consulta permanente en nuestro quehacer pedagógico.

Resumen

El presente trabajo de investigación está dirigido a los docentes de la Institución Educativa Rural Marina Orth, a quienes se les propone de manera sencilla, como construir ambientes de aprendizaje significativos a través de la lúdica. Es una propuesta que, si bien no es nueva en el ámbito educativo, si refresca la memoria y los conocimientos para comprender mejor aquellos elementos lúdicos que se olvidan en la monotonía de las aulas.

El problema objeto de este trabajo es la apatía, desinterés y deserción que se viene presentando en la población estudiantil de la Institución Educativa Rural Marina Orth, que llevo a buscar una propuesta de solución desde el interior de las aulas, donde la seriedad teórica de los temas y los enfoques memorísticos en el desarrollo de las clases aburren y desmotivan a los estudiantes.

La propuesta hace claridad en generar espacios, incorporar metodologías y estrategias didácticas con la participación activa de maestros, padres de familia, estudiantes y con un fuerte compromiso institucional para que se favorezca el aprendizaje de una manera activa, creativa y autónoma.

En consecuencia, se presentan algunas actividades lúdicas, experiencias vividas, y el impacto que la propuesta de intervención ha generado en la población objeto de estudio, despertando interés, motivación por un aprendizaje autónomo y significativo

Palabras clave: Lúdica, metodología, aprendizajes, estrategias, motivación.

Abstract

This report is directed towards the teachers of the Marina Orth Rural School and proposes ways in which the teachers can create fun learning environments for their students. It is a proposal that, even if not new for the teachers, should refresh their memories and knowledge and allow them to better understand the fun aspects of learning which are so often forgotten in the classroom.

The problems at issue are apathy, disinterest, and the increasing drop out rate amongst our students. These have led me to try to find a solution starting from within the classrooms themselves, where the emphasis on theory and the focus on memorizing are demotivating and boring the students.

This proposal emphasizes incorporating new teaching methods and developing didactic strategies with the active involvement of the teachers, parents and students. As part of this proposal, the Marina Orth School will make an institutional promise towards favoring active, creative and independent learning.

As a result of the aforementioned research, this report proposes several playful activities and real experiences and highlights the impact this proposal has had amongst its target student population; awakening interest and motivating students to learn independently.

Keywords: Ludic, methodology, learning, strategy, motivation

CONTENIDO

CAPITULO 1

<i>Introducción</i>	7
---------------------	---

CAPITULO 2

<i>¿y si nos adentramos en la teoría?</i>	11
---	----

CAPITULO 3

<i>Recorrido Metodológico</i>	24
-------------------------------	----

CAPITULO 4

<i>Ambientes Agradables, Aprendizajes Significativos</i>	31
--	----

CAPITULO 5

<i>Conclusiones</i>	36
---------------------	----

Lista de referencias

Anexos

Capítulo 1

Introducción



Imagen tomada en la institución fecha 25 Noviembre del 2015

Presentar la Institución Educativa Rural Marina Orth ubicada en el sector de Aguas Frías, parte alta, zona suroccidental del Municipio de Medellín, es hablar de contradicción entre modernidad y tradición, cambio y permanencia, ambiente de ciudad y ruralidad, comodidad y pobreza.

Los estudiantes son respetuosos, colaboradores, sencillos, solidarios. Practican el deporte como distracción favorita. Son abiertos al diálogo y la comunicación y aprovechan las actividades lúdicas que se les ofrece para desarrollar sus capacidades, ser creativos, sentirse valorados y que se les respete desde su individualidad, fortaleciendo de esta manera la autoestima, nivel de liderazgo y la capacidad de autoevaluarse y tomar sus propias decisiones.

En la dinámica de la Institución se les ofrece una formación académica con énfasis en inglés, tecnología e informática y procesos lúdicos a través de los clubes que ofrece la Fundación Marina Orth, lo que facilita el uso de esta herramienta en los procesos pedagógicos.

Sin embargo, se ha venido observando desinterés de los estudiantes, apatía, desmotivación, bajo rendimiento académico y pérdida de año.

Indagando las causas que originan esta situación, se detecta entre otras, la falta de aplicación de estrategias metodológicas por parte de algunos docentes, desconociendo la riqueza de la lúdica como una herramienta que permite aprendizajes significativos y duraderos que motivan y despiertan interés en los estudiantes.

Podríamos decir que el problema es la transmisión de contenidos en forma mecánica, memorística y tradicionalista. En consecuencia se hace necesario llevar a cabo esta propuesta para el mejoramiento del nivel motivacional, incorporando estrategias y metodologías innovadoras, donde los estudiantes desarrollen sus iniciativas y sientan gusto por el trabajo en el aula como alternativa para dar respuesta al interrogante planteado:

¿Qué instrumentos metodológicos se pueden implementar para generar ambientes de aprendizaje significativos en los estudiantes de la Institución Educativa Rural Marina Orth?

Se **propone un objetivo a nivel general** que consiste en diseñar una propuesta pedagógica para los docentes de la Institución Educativa Rural Marina Orth como alternativa para generar ambientes agradables y aprendizajes significativos mejorando así el nivel motivacional de los estudiantes

A nivel específico se plantean **objetivos** que ayudan a alcanzar lo propuesto:

- Incorporar metodologías nuevas en el aula que implementen competencias en los docentes para hacer de los espacios educativos, verdaderos ambientes de aprendizajes significativos y duraderos

- Propiciar espacios lúdicos y recreativos para que los estudiantes desarrollen habilidades y competencias, interactuando unos con otros que le permitan reconocerse como seres sociales.
- Incorporar herramientas TICs (Tecnologías de la Información y la comunicación) generando interés y gusto por el aprendizaje.
- Brindar capacitación a docentes y padres de familia para vincularlos en el proceso y hacer de la institución un espacio dinámico y participativo

Se **Justifica** la Implementación y desarrollo de esta propuesta lúdica, con actividades pedagógicas alternativas porque permite partir de situaciones que hacen parte de la vida, en la que los estudiantes se apoyan, se motivan y salen de la apatía en la que se encuentran.

Comenzar desde edades tempranas es importante porque si a los niños y jóvenes se les da la oportunidad de experimentar a través del jugar, investigar y crear, lograrán adquirir habilidades y destrezas necesarias para gustar de los espacios académicos y mejorar la convivencia social.

Brindar la oportunidad para que a través del arte, la música, las dramatizaciones, las dinámicas, las rondas, los estudiantes interactúen en el mundo de los aprendizajes de una forma enriquecedora y adquieran habilidades formativas, no solo en las áreas del conocimiento sino también en los aspectos psicológicos, psicomotor, afectivo y vivencia de los valores

Es un llamado a los docentes para buscar alternativas, abrirse a nuevas opciones, a utilizar mejor el tiempo y los espacios dentro y fuera de la institución que permita a los

estudiantes interiorizar de una manera libre y agradable, los distintos estilos de aprendizaje, la recursividad, el liderazgo y trabajo en equipo, lo que mejorara el nivel de participación reduciendo la deserción, la desmotivación, el desánimo y aumentando su interés frente a su proceso formativo

*“El secreto de enseñar no es tanto transmitir conocimiento como contagiar ganas,
especialmente a los que no las tienen”*

Juan VaelloOrts

Capítulo 2

¿y si nos adentramos en la teoría?

El trabajo que se presenta hace referencia a la lúdica desde la perspectiva motivacional proponiendo **ambientes agradables, aprendizajes significativos**, precisando de esta manera la idea central del tema de investigación.

La propuesta se aborda y está fundamentada en un **marco teórico, desde lo legal** en la Constitución Política Nacional de Colombia, Declaración Universal de los derechos humanos, la Ley General de Educación, disposiciones legales, normas y directrices que propone el Ministerio de Educación Nacional y que son la base para orientar nuestro quehacer educativo.

Con este conjunto de conceptos y definiciones desde lo **legal**, se pretende describir en forma general el abordaje del tema y precisar la idea central: *la lúdica como eje transversal en la construcción de ambientes de aprendizaje significativos*, porque la lúdica como parte esencial de la vida, está ligada a todos los procesos de la formación integral, a través de ella se cultivan: valores éticos, estéticos, sociales y culturales, se estimula la creación artística, mejoramiento de los ambientes y la calidad de vida, la integridad física y mental, la importancia de la educación física, recreación y deporte, la sana convivencia y la utilización del tiempo libre.

Por tanto la lúdica se debe transversalizar en todas las dimensiones del saber para fomentar un aprendizaje constructivo y significativo como lo afirma Coll: “mediante la realización de aprendizajes significativos, el alumno construye, modifica, diversifica y

coordina sus esquemas, estableciendo de este modo redes de significados que enriquecen su conocimiento del mundo físico, social y potencian su crecimiento personal”.

Desde la Constitución Política de Colombia se aborda el tema cuando expresa: Son derechos fundamentales de los niños además de la vida, la integridad física, la salud (...). La educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión (Constitución Política de Colombia, 1991, artículo 44).

“El adolescente tiene derecho a la protección y a la formación integral.

La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia y a la técnica y a los demás bienes y valores de la cultura. Más adelante en el mismo artículo precisa que corresponde al estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de sus educandos”. (Constitución Política de Colombia, 1991, artículo 65).

La declaración Universal de Derechos Humanos, busca también promover valores como la tolerancia, el respeto, la solidaridad, entre otros, que unan y fortalezcan la paz y la convivencia armoniosa.

Se enfocará la educación al desarrollo pleno de la personalidad humana y al fortalecimiento del respeto por los derechos y libertades fundamentales del ser humano. Promoverá el entendimiento, tolerancia y amistad entre todas las naciones, grupos raciales o religiosos, y debe ir más allá de las actividades de las Naciones Unidas para la preservación de la paz". (Declaración Universal de los

Derechos Humanos. Naciones Unidas, Diciembre 10 de 1948, artículo 26, párrafo 2).

La Ley 115 de febrero 8 de 1994 por la cual se expide la Ley General de Educación, decreta en sus disposiciones preliminares:

“La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos, y de sus deberes”. (Ley General de la Educación, 1994. Artículo 1).

Los fines de la educación en conformidad con la Constitución Política de Colombia, está de acuerdo en los siguientes aspectos:

- El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le ponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos.
- La formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad., así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad.
- La formación para facilitar la participación de todos en las decisiones que los afectan en la vida económica, política, administrativa y cultural de la Nación.
- La formación en el respeto a la autoridad legítima y a la ley, a la cultura nacional, a la historia colombiana y a los símbolos patrios.

- La adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos, y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales, adecuados para el desarrollo del saber.
- El estudio y la comprensión crítica de la cultura nacional, y de la diversidad étnica y cultural del país, como fundamento de la unidad nacional y de su identidad.
- El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones.
- La creación y el fomento de una conciencia de la soberanía nacional y para la práctica de la solidaridad y la integración con el mundo, en especial con Latinoamérica y el Caribe.
- El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico, y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural, y de la calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país.
- La adquisición de una conciencia para la conservación, protección y mejoramiento del medio ambiente, de la calidad de la vida, del uso racional de los recursos naturales, de la prevención de desastres, dentro de una cultura ecológica y del riesgo y de la defensa del patrimonio cultural de la nación.

- La formación de la práctica del trabajo, mediante los conocimientos técnicos y habilidades, así como en la valoración del mismo como fundamento del desarrollo individual y social.
- La formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación el deporte y la utilización del tiempo libre, y
- La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo. (Ley General de Educación, 1994. Artículo 5.&Constitución Política de Colombia, 1991. Artículo 67).

También la Secretaría de Educación del Municipio de Medellín, precisa que es consecuente con las políticas de desarrollo y bienestar personal de su comunidad educativa y que permanece atenta a las oportunidades que aportan estrategias formativas para avanzar en la dignificación del ser humano, que estimulando su crecimiento interior (Secretaria de Educación de Medellín, 2008, Circular 62).

Ampliando el **Marco Teórico** de este proyecto, se abordan algunas teorías que nos anteceden y que hacen **referencia** al tema de investigación que se presenta, basadas en la lúdica como estrategia pedagógica. Esta referenciación, reposa en la biblioteca virtual de la Universidad los Libertadores.

Propuesta para el mejoramiento de las prácticas pedagógicas de los docentes de la Institución Educativa Liceo Moderno de Suesca mediante la implementación de estrategias lúdicas. “Se observa que en algunos docentes de la Institución Educativa Liceo Moderno necesitan capacitación para que creen ambientes donde tengan presente la lúdica, ya que es necesario que día a día los niños se motiven en su aprendizaje y que no sea muy monótono, sino al contrario, que exploren y creen cosas de gran interés”. (Lady Tatiana Bernal Diaz, Yenny Fabiola Corredor Jimenez, Narlis Esteher Robles Melendrez, 2015).

La lúdica y recreación como eje dinamizador del tiempo libre en la huerta escolar, utilizada como herramienta pedagógica para el fortalecimiento de valores socioculturales en la Institución Educativa Lázaro Restrepo González. “El aprovechamiento del tiempo libre y el desarrollo de estrategias lúdicas ha sido uno de los problemas que ha generado gran preocupación en nuestras instituciones educativas, en estos momentos trabajamos en la búsqueda de estrategias para transformar nuestra realidad social”. (Manuel Rivas Perea, Beatriz Jaramillo Tamayo, Dirlean Becerra Palacios, 2015).

Los pasajuegos como estrategias lúdicas para el mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes del grado 6º de la Institución Educativa La Paz, del municipio de La Ceja. “En esta propuesta se podrán apreciar elementos para guiar la aplicación de los principios recreativos en la formación integral del individuo y tendrá la oportunidad de familiarizarse con importantes temas básicos sobre la recreación en el currículo lo cual le permite abordar contenidos, elementos y muy especialmente el trabajo práctico, con mayor precisión y claridad en los conceptos, evitando la pasividad, monotonía, memorización en el área de la matemática, motivando a involucrar la actividad recreativa en el proceso formativo e

instructivo de los estudiantes en edad escolar” .(María Gabriela Carmona Salazar, María Margarita Gaviria Osorio, 2009).

La lúdica como estrategia pedagógica para el fortalecimiento del desarrollo integral del estudiante en el aula escolar. “De acuerdo a la investigación realizada se hace referencia al ser humano en su totalidad, es decir cómo ser integral, que no solo eduquemos para el desarrollo intelectual, sino también para el desarrollo de las emociones, del espíritu lo cual se logra implementando estrategias lúdicas que contribuyan a mejorar las habilidades”,... (Bety Caicedo Chaguendo, Nidia Cuellar Jaramillo, Mayerlin Manrique Sierra, 2015).

Donde, cuando, cuanto y como aprendo mediante el juego. “ El desarrollo de la presente investigación tiene como propósito fundamental el elevar el nivel académico de los estudiantes de la básica secundaria, grado 9ºB de la Institución Educativa Monseñor Alfonso Uribe Jaramillo del municipio de La Ceja, a través de la implementación de la recreación en las diferentes áreas del saber, como eje motivador e integrador para el buen rendimiento académico, lo anterior a través de la implementación de estrategias lúdicas y pedagógicas que faciliten la construcción de un aprendizaje experiencial”. (Angela Beatriz Garcia Torres, Fidelina Isabel Hayer Luna, Jairo Ibarguen Perea, 2009).

Expuestas estas teorías, se hace evidente el aporte que **esta propuesta de investigación** quiere dar sobre el proceso de enseñanza aprendizaje, dos términos que forman una unidad y se complementan uno a otro. Es necesario implementar unas estrategias de enseñanza para dotar al estudiante con de herramientas que motiven y desarrollen su potencial de aprendizaje.

Podríamos preguntarnos qué queremos qué se aprenda? Por qué se aprende?, cuales estrategias metodológicas se utilizan en el aula? Como motivar realmente a los estudiantes?Si

se brindan espacios lúdicos en el aprendizaje? Si se tienen en cuenta los intereses de los estudiantes?

Para los efectos de este estudio y dar claridad a los interrogantes, se necesita precisar, definir y **conceptualizar** algunos términos:

Nos dice Diego Rojas sobre el trabajo “Lúdica en la Escuela” que una de las herramientas fundamentales en el proceso pedagógico es la lúdica, y se puede definir de la siguiente manera:

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.(Diego Rojas, 2006)

(Julián De Subiría Samper, 2009) nos invita a hacer de nuestras escuelas una escuela activa en donde se realice una revolución pedagógica. Superar lo tradicional en las aulas y proyectarse a construir escuelas en permanente cambio.

La alternativa es hacer de los espacios de aprendizajes un lugar donde se fomente la creatividad, el goce, el disfrute y el interés por aprender mucho más. Esto se fundamenta en la escuela Montessoriana: “La escuela activa coloca al niño como el centro: él es quien aprende y se auto educa”. Por ello la educación deberá respetar y promover sus intereses, de manera que se garantice que se le dé respuesta a sus necesidades. Sus ideas, sus intereses y sus actividades deberán ser el motor de la educación. Su palabra tendrá que ser escuchada, sus

preguntas resueltas, y sus intereses acompañados. La finalidad última de la educación será para ellos garantizar la felicidad y la socialización del niño aquí y ahora.

De acuerdo con lo anterior propone (Zuñiga Guillermo, 1998) repensar la pedagogía actual, y descubrir así lo que la lúdica puede aportar y encontrar mejores respuestas de un mundo moderno que exige cambios veloces para estar preparados.

De aquí que el aprendizaje debe ser **significativo** como respuesta al cambio de paradigma y a las nuevas estrategias propuestas en el aula

Al respecto Ausubel dice: El alumno debe manifestar (...) una disposición para relacionar sustancial y no arbitrariamente el nuevo material con su estructura cognoscitiva, como el material que aprende es potencialmente significativo para él, es decir, relacionable con su estructura de conocimiento sobre una base no arbitraria, aprende sin presión (Ausubel, 1983. p. 48).

Lo anterior presupone:

Que el material sea potencialmente significativo, esto implica que el material de aprendizaje pueda relacionarse de manera no arbitraria y sustancial (no al pie de la letra) con alguna estructura cognoscitiva específica del alumno, la misma que debe poseer "significado lógico" es decir, ser relacionable de forma intencional y sustancial con las ideas correspondientes y pertinentes que se hallan disponibles en la estructura cognitiva del alumno, este significado se refiere a las características inherentes del material que se va aprender y a su naturaleza.

Así mismo es importante un buen **ambiente de aprendizaje** y este depende de las actividades que se realicen dentro y fuera del aula de clase.

“Las Actividades de aprendizaje constituyen el centro de un ambiente de aprendizaje. El diseño y la planificación adecuada de las mismas pueden marcar la diferencia entre aprender o no. En las actividades de aprendizaje hacemos la distinción entre individuales y colaborativas pero mantenemos lo que Dillenbourg sostiene: que el éxito del aprendizaje no radica en aprender solo o acompañado, sino en la realización de actividades que más éxito tengan en disparar mecanismos de aprendizaje que en última instancia siempre son individuales. (Dillenbourg, 1996).

Teniendo en cuenta el artículo ON LINE: Significados de la Metodología

Recuperado: www.significados.com/metodologia/

La **metodología del aprendizaje** es una disciplina que comprende una serie de técnicas, métodos y estrategias que, implementadas sistemáticamente, contribuyen a optimizar la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades. Factores como la organización del tiempo (horarios de estudio), el acondicionamiento del lugar de estudio, la concentración, la comprensión, el interés, la memoria, la claridad de pensamiento, la toma de notas, los buenos hábitos de lectura, el repaso y la preparación para un examen, son todos aspectos que al aplicarse con rigor metodológico mejoran las capacidades de aprendizaje y rendimiento escolar. En resumidas cuentas, es el arte de aprender a aprender.

Las **estrategias** de aprendizaje, son el conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de la población a la cual van dirigidas, los objetivos que persiguen y la naturaleza de las áreas y cursos, todo esto con la finalidad de hacer más efectivo el proceso de aprendizaje.

Al respecto (Brandt1998) las define como, "Las estrategias metodológicas, técnicas de aprendizaje andragógico y recursos varían de acuerdo con los objetivos y contenidos del estudio y aprendizaje de la formación previa de los participantes, posibilidades, capacidades y limitaciones personales de cada quien".

Es relevante mencionarle que las estrategias de aprendizaje son conjuntamente con los contenidos, objetivos y la evaluación de los aprendizajes, componentes fundamentales del proceso de aprendizaje.

Definidas de una manera amplia, las estrategias de aprendizaje son conductas o pensamientos que facilitan el aprendizaje. Estas estrategias van desde las simples habilidades de estudio, como el subrayado de la idea principal, hasta los procesos de pensamiento complejo como el usar las analogías para relacionar el conocimiento previo con la nueva información. (Weistein, Ridley, Dahl & Weber, 1988-1989).

Siguiendo con estas claridades conceptuales, no se puede dejar de lado la **Motivación**, entendiendo esta, como el interés que el estudiante manifiesta frente a las actividades programadas y que lo llevan a un aprendizaje que puede ser duradero y significativo según el grado de atención y nivel motivacional que tenga.

Teniendo en cuenta el artículo ON LINE

Recuperado de: <http://.uhu.es/cine.educacion/didáctica/0083motivacin.htm>

Martínez Enrique & Sánchez Salanova La Motivación en el Aprendizaje, expresa sobre el tema, que "cada alumno se motiva por razones diferentes, la motivación como proceso auto energético de la persona, limita la función del profesor a ser un agente exterior que trata de desencadenar las fuerzas interiores del alumno, la misma actividad incentivadora produce

distintas respuestas en distintos individuos, o incluso en el mismo alumno en diversos momentos”

De esta manera se puede entender que la **motivación** tiene que ir acompañada de los intereses y necesidades particulares e individuales de cada alumno, en la que influye un sinnúmero de circunstancias que lo rodean, para ello se tiene que conocer muy bien su entorno y conectarlos con los objetivos que se quieren lograr

Expresan los autores: que “en situaciones de aprendizaje nos importan más los procesos que los resultados. La razón es que los procesos permanecen siempre y sirven de refuerzo o motivación para posteriores aprendizajes”

(Freire, 1967) en el libro educación liberadora del Oprimido dice que: “la educación debe comenzar por superar la contradicción educador- educando. Debe basarse en una concepción abarcadora de los dos polos en una línea integradora, de manera que ambos se hagan a la vez educadores y educandos”. Es imprescindible que el educador humanista tenga una profunda fe en el hombre, en su poder creador y transformador de la realidad. El educador debe hacerse un compañero de los educandos.

En este contexto entra la pedagogía lúdica como reflexión-acción permanente sobre el pensar, sentir y actuar del maestro en su interacción con el estudiante y el conocimiento desde una perspectiva de goce por el conocimiento, por el trabajo por compartir porque satisface una necesidad y a su vez ayuda a través del juego el crecimiento personal y colectivo en forma placentera.

Hay diversos factores de la enseñanza que favorecen el aprendizaje autónomo (Hans Aebly, 2014). Dice: “Es divertido aprender, como es divertido enseñar cuando se ve las evidencias de lo aprendido y enseñado. Cuando aprendemos vemos que avanzamos y se nos abren nuevos horizontes y actuamos con más eficiencia.

Cuando nuestra enseñanza se vuelve divertida hacemos parte del desarrollo del aprendiz, vemos avanzar al que aprende. Y esto no es otra cosa que organizar el contexto del aprendizaje para que sea atractivo a todos los participantes – profesores-alumnos. Y lo aprendido logre un producto determinado, una vivencia determinada”.

De lo contrario son aprendizajes muertos que demuestran la no apropiación de contenidos.

La clave está en hacer de los espacios educativos un lugar donde todos interactuemos y desde la lúdica hacer ambientes escolares agradables que favorezcan el aprendizaje autónomo y significativo.

Capítulo 3

Un recorrido metodológico

La metodología es una disciplina del conocimiento, es una serie de pasos específicos, encargada de elaborar, definir y sistematizar la información. En otras palabras, es el conjunto de técnicas, métodos y procedimientos que se deben seguir durante el desarrollo de un proceso de investigación.

En la investigación que se presenta se optó por la elección de la metodología de **tipo cualitativo** con enfoque **descriptivo** en donde se hace necesario formular técnicas de recolección de datos con fuentes apropiadas para caracterizar, buscar diferencias y relaciones significativas, enunciar supuestos y formular hipótesis para llegar a la interpretación de la realidad y, de esta manera, dar una información general a situaciones concretas, soluciones apropiadas y pertinentes al tema de investigación.

Para abordar este problema se utiliza el **método investigación, acción, participación**. Es un método inductivo, en donde se va de lo particular a lo general y los datos sirven para su análisis e interpretación a través de la observación directa, las entrevistas y los documentos. Este método da respuesta a la naturaleza del problema objeto de la investigación, y nos ayuda a alcanzar un resultado teóricamente válido, aunque su procedimiento sea interpretativo y subjetivo.

De acuerdo a la **línea de investigación** y teniendo en cuenta que la pedagogía es la disciplina en la que se ocupan todas las facultades de educación en el tema de la investigación, urge cambiar la mirada y comprometerse a darle un nuevo rumbo a las formas tradicionales

que existen en nuestro medio educativo. Y como no existe pedagogía sin didáctica ni didáctica sin pedagogía como nos dice Ricardo Lucio, estas dos líneas constituyen la razón de ser de la Facultad de ciencias de la Educación y es la razón de ser del proyecto de investigación que se emprende.

La realidad que vive hoy los niños y niñas, razón de ser de la educación nos retan a asumir una formación integral que apunte a sus necesidades concretas en este contexto que va cambiando cada día de manera acelerada. Por lo tanto la educación debe dar respuestas acertadas y convincentes si se lleva a cabo una nueva pedagogía y una nueva didáctica y la implementación de nuevas estrategias para contribuir en la formación de seres humanos íntegros con gran calidad humana, con proyectos de vida fundamentados en los valores éticos, religiosos y morales.

La línea de investigación en Pedagogías, Didácticas e Infancias está muy unida a la línea de investigación de **Pedagogía, medios y mediaciones** ya que estos tres elementos permiten reconocer todos aquellos estilos tradicionales que se ha venido implementando en la educación a través de muchos años y que hoy urge darle un vuelco transformador a la práctica educativa posibilitando otras formas de acceder a la información, de producir el conocimiento, formas de interactuar unos con otros y establecer y aplicar diferentes medios y mediaciones que hagan de la cultura educativa una propuesta innovadora.

Y la lúdica será el mejor medio y la mejor mediación en estos espacios educativos logrando hacer de las instituciones espacios transformantes y transformadores.

La **población** en donde se presenta la propuesta es la Institución Educativa Rural Marina Orth. La población para realizar el proyecto, es el total de la comunidad educativa y se

encuentra en el lugar donde se presenta el trabajo, el estudio que se hace es en el momento presente y actual, está limitado a realizarse en la comunidad especificada.

La muestra poblacional, se refiere al subconjunto fielmente representativo del tamaño general de la población, 14 docentes, 50 padres de familia y 62 estudiantes de la Institución Educativa Marina Orth, se ha optado por tomar esta muestra de la población ya que es una situación problema que se presenta generalizada en la Institución. La muestra fue seleccionada al azar y todos tienen oportunidad de ser incluidos en la aplicación de la encuesta. El número de población encuestada se considera representativa y suficiente para el suministro de los datos, ya que es una Institución pequeña.

De acuerdo al tipo de investigación, este es un estudio de campo, en donde con la muestra representativa, se pueden hacer generalizaciones de la totalidad de la población .

En los **instrumentos y técnicas** para recolección de datos se formulan dos técnicas: la observación directa con instrumento de lista de chequeo y la aplicación de encuestas a una muestra poblacional.

La técnica de la **Observación** que consiste en el registro visual de lo que ocurre en una situación real, clasificando y consignando los acontecimientos pertinentes de acuerdo con algún esquema presente y según el problema que se estudia.

Al igual que con los otros métodos, previamente a la ejecución de la observación debe definir los objetivos que persigue, determinar la actividad de observación, las condiciones y las

conductas que deberán registrarse. La lista de chequeo permite describir la realidad y enunciar situaciones concretas de lo observado.

La **encuesta** permite obtener información a partir del análisis de las respuestas, esto garantiza que la información se obtiene de una muestra representativa y eficaz, Se estima que este método es mejor que el cuestionario, ya que permite obtener una información más completa. A través de ella se puede explicar el propósito del estudio y especificar claramente la información que necesita; si hay una interpretación errónea de la pregunta permite aclararla, asegurando una mejor respuesta.

Este proyecto investigativo se desarrollará en cuatro fases:

En la **fase I**, Se identifica la población con la que se va a ejecutar el proyecto. Se visita el lugar para observar las diferentes actividades pedagógicas desarrolladas en la institución Educativa Rural Marina Orth, esta primera Fase se realizará durante una semana, estará acompañada de un instrumento de registro: la **lista de chequeo** y así se dará inicio a la recolección de datos. (**Anexo A**).

Esta lista de chequeo se aplicó el 3,4 y 5 de febrero de 2016. Se observaron las diferentes actividades pedagógicas de los docentes de la Institución y se puede decir que algunos han utilizados herramientas pedagógicas muy acertadas logrando mantener la motivación e interés de los estudiantes, desarrollando su espacio de manera dinámica y creativa contribuyendo a crear espacios de compartir e interacción. Pero también se pudo observar algunos docentes que desarrollan sus clases de manera tradicional a pesar de los medios que se tienen en la institución, esto impide aprendizajes nuevos y significativos.

En la **fase II** se recolecta información por medio de encuesta aplicadas a una muestra poblacional de 62 estudiantes y 50 padres de familia y 14 docentes sobre las causas de la deserción escolar, la desmotivación en el aula, y la falta de estrategias metodológicas que generan desinterés y desmotivación en el ambiente escolar. Con este instrumento de la encuesta se verificará la información recogida en la observación directa. Este método elegido de encuesta da respuesta a la naturaleza del problema que se aborda en la investigación. (**Anexo B**).

En la **fase III** se hace el informe estadístico de los datos recogidos para hacer una descripción cualitativa. Se verifica la validez de la técnica y la observación realizada. Se hace un análisis de los resultados arrojados en la observación directa y en la encuesta (**Anexo C**).

Después de la aplicación de la encuesta realizada en Enero 29 de 2016 se pudo verificar un porcentaje medio de satisfacción en la aplicación de metodologías nuevas en el aula de clase por parte de algunos docentes que se han quedado con los pocos elementos que se les ha dado haciendo de estos espacios aburridores y desmotivantes. Por parte de algunos docentes se ve poco interés de aprovechar los espacios de capacitación que se brinda por parte de Secretaría de Educación y otros, para lograr innovar su metodología. A pesar de que la Institución ha brindado los espacios para realizar diferentes actividades lúdicas y recreativas es necesario más compromiso por parte de todos para que las mismas actividades lúdicas generen pensamiento, conocimiento, socialización e interés. Los padres de familia como fuerza vital de la comunidad educativa expresan la desmotivación de algunos estudiantes pero ellos se hacen al margen del proceso ya que se les ha brindado también espacios de capacitación y ha habido muy poca respuesta. La poca respuesta que dan algunos los estudiantes en este proceso de enseñanza-aprendizaje se verifica que la institución no ha encontrado respuestas acertadas para fortalecer

sus intereses. También se puede decir que la comunidad educativa ha estado en búsqueda de dar lo mejor ya que el centro del que hacer pedagógico y la razón de ser, son los estudiantes. Se rescata el sentido de pertenencia que identifica a todos los que hacen parte de la Institución Educativa y esto es una fortaleza para pensar todos como hacer de esta comunidad un espacio de bienestar, armonía y socialización, y entre todos generar conocimiento significativo que marque huella en cada uno.

En la **fase IV** se proponen estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza aprendizaje para garantizar la permanencia de los estudiantes en la institución, generar ambientes agradables de aprendizajes, mantener el interés y la motivación por el estudio y construir entre todos los saberes desde la investigación, la lúdica, la recreación, el goce y el disfrute. En esta fase se implementará la propuesta de investigación y se elabora la ruta que permita mejorar la situación.

Se implementó en la Institución educativa la actividad de la jornada Lúdica como parte de la estrategia para mejorar los ambientes de aprendizajes. Fue una jornada que nos permitió vivir un ambiente muy agradable, de convivencia, armonía intercambio. Se aplicaron elementos lúdicos en la variedad de juegos tradicionales, se les vio interés, goce y disfrute. Gran compromiso de todos los docentes para realizar esta actividad, fue programada con anticipación en donde todos los docentes se comprometieron a llevar a cabo dicha actividad. Quedando institucionalizada estas jornadas una vez por año.

Siendo el objeto principal de la investigación la implementación de estrategias que generen interés y motivación en el aprendizaje, se convierte en el pilar fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes, porque de aquí depende la permanencia

de manera activa y dinámica en la Institución Educativa Rural Marina Orth, de igual forma depende también el nivel que se logre en la aprehensión de los conocimientos y el interés por el proceso formativo y su participación activa y dinámica en todas las actividades escolares y / o disciplinas.

Por tal razón el aprendizaje desde la Lúdica debe, contar con instrumentos metodológicos que contribuyan al desarrollo de la imaginación, y la motivación de aprendizajes nuevos que los lleve a procesar información, a resolver problemas que favorezcan el aprendizaje eficaz apropiado para desarrollar en los estudiantes aprendizajes significativos que brinden la posibilidad de compartir, confrontar y profundizar en los saberes a través del juego.

Capítulo 4

Ambientes agradables, aprendizajes significativos

Construir una propuesta de intervención es motivarse a crear espacios y estrategias para generar en los estudiantes aprendizajes duraderos, partiendo de sus intereses y expectativas. Las actividades propuestas por tanto, buscan establecer oportunidades de mejoramiento en el proceso enseñanza aprendizaje y en el nivel motivacional para aprender desde la lúdica a relacionarse con los demás, interactuar y compartir lo que se es, lo que se sabe y lo que se es capaz.

Se **justifica** realizar este tipo de intervención, aunque no es nueva en el ámbito educativo, porque urge insistir en cambios para evitar el anquilosamiento en las aulas, en donde el docente desempeña el papel principal, ya no, como protagonista, sino como facilitador y orientador, y, por tanto tiene que apasionarse por lo que hace, volver a tomar el hilo del amor, del afecto, enamorarse cada día de su labor como misión encomendada desde lo alto y encantarse para poder encantar a los niños, de ese viaje que una vez emprendió lleno de ilusión y de mística.

En los espacios educativos en los que se interactúa diariamente se pueden realizar grandes procesos de transformación, no solamente brindar un currículo frío que no toque la vida y la existencia, sino que se comparta desde la realidad de cada ser humano que está allí tan cerca y tan necesitado de lo que somos, tenemos y podemos brindar.

Constantemente hay que preguntarse el porqué de cada acción que realizamos?Cuál es la función de la escuela?Cuál es la misión que se nos ha encomendado? Como puedo generar

emocionalidad? Hay que recobrar el sentido de la educación que llegue a tocar hasta las últimas fibras del ser humano y se logre un verdadero cambio.

El compromiso es crear ambientes agradables en los procesos de enseñanza – aprendizaje, para que los aprendizajes sean duraderos y significativos. Teniendo en cuenta que por medio de la lúdica se aplican los insumos didácticos de una forma creativa. Es importante sentir que la lúdica tiene gran influencia en los ambientes educativos y es desde esta **propuesta** que se quiere hacer énfasis en la sensación placentera y motivante que sienten los estudiantes, pasando de unas clases magistrales, quietas, aburridas, a pedagogías innovadoras centradas en el aprendizaje autónomo, dando lugar a un rol más activo de los estudiantes donde ellos mismos desarrollen sus iniciativas y sientan gusto por el trabajo.

Estos ambientes agradables tienen que ser desde la construcción y reflexión de lo cotidiano que permitan y aseguren la diversidad y la transformación de la escuela y la familia fomentando ambientes sanos, formando y desarrollando sujetos con habilidades y comprometidos socialmente con su entorno



Imagen sacada de <http://img.webmensajes.com/gracias/126.gif>

Hay que volver al primer amor y sentir que los niños, las niñas, y los jóvenes se convierten en el centro del proceso educativo cuando se reconocen quienes son, como aprenden, cuáles son sus intereses, sus debilidades y fortalezas, sus entornos culturales y sociales.

Cambiar el concepto de escuela, no enmarcarla en cuatro paredes, derribar sus muros es el reto para descubrir que “escuela es todo lo que hay bajo el sol” .

Estrategia	Objetivo	Actividades	Contenido	Responsables	Beneficiarios	Recursos	Evaluación
Conocimiento y aplicación de insumos didácticos	Aplicar algunos insumos didácticos para adquirir de manera agradable aprendizajes significativos.	Talleres de informática para docentes para aprender aplicar algunos link en las áreas evaluadas por el ICFES. Concursos y aplicación de juegos interactivos.	Contenidos interactivos de Matemáticas, Español, Ciencias, Sociales. Aplicación de programas de diseño	Ligia Ofelia Libia Londoño Hna.Luz Marina	Docentes y Estudiantes de la Comunidad Educativa	Económicos Humanos Materiales	Se hará después de cada taller
Generando espacios que permitan la expresión lúdica. Mirar:((Anexo D))	Crear espacios lúdicos para el esparcimiento y descubrimiento de talentos y dones personales.	Organizar un equipo de docentes para aplicar algunas actividades lúdicas. Festival de talentos. Obras de teatro. Implementar el día del área de una forma dinámica y participativa. Festival de valores	Importancia de los valores. Todos tenemos talentos. Que son espacios lúdicos. Formación en liderazgo	Ligia Ofelia Libia Londoño Hna Luz Marina	Estudiantes de la Comunidad Educativa	Económicos Humanos Materiales	Se hará después de cada taller
Compartiendo actividades lúdicas que han	Organizar actividades lúdico-	Intercambio de experiencias lúdicas con otras	Juegos múltiples	Estudiantes líderes Docentes Ligia Ofelia	Estudiantes de las	Económicos Humanos Materiales.	Se hará después de realizadas las actividades

enriquecido otras instituciones	recreativas que permitan interactuar enriquecerse mutuamente y una sana diversión	instituciones educativas	Juegos tradicionales Festival de talentos y valores	Libia Londoño Hna Luz Marina Zapata	Comunidades Educativas		
Realizando de talleres de capacitación	Realizar talleres con los docentes brindando herramientas pedagógicas aplicables en los espacios educativos	3 Talleres con los docentes de la institución sobre actividades lúdicas aplicables en los espacios educativos.	Herramientas pedagógicas. Aplicación de Dinámicas de grupo.	Ligia Ofelia Libia Londoño Hna Luz Marina Zapata	Docentes y Estudiantes de la comunidad educativa	Económicos Humanos Materiales	Se hará después de cada taller
Aprovechando los clubes ofrecidos por la Fundación Marina Orth como recurso formativo para estudiantes, padres de familia y docentes	Participar activamente en los programas que ofrece la fundación Marina Orth.	Talleres de robótica, arte, cultura, prensa escuela, inglés y tecnología e informática	Robótica, arte, cultura, prensa escuela, inglés y tecnología e informática	Coordinadores de cada club	Comunidad Educativa	Económicos Humanos Materiales	Evaluación semestral

Capítulo 5

Conclusiones

Durante la implementación de la propuesta pedagógica como objeto principal de la investigación se partió de un diagnóstico llevado a cabo mediante: observación de clase, observación directa en descansos, diálogo cercano con los estudiantes, participación en actividades lúdicas (clubes) programación de actividades lúdicas dirigidas, juegos tradicionales, juegos de mesa y aplicación de encuestas que nos llevaron a tener la idea para proponer este proyecto de investigación para el mejoramiento del nivel motivacional de los estudiantes, aplicando estrategias que generen aprendizajes llamativos y se conviertan en el pilar fundamental del proceso de enseñanza aprendizaje, porque de aquí depende su permanencia de manera activa y dinámica en la Institución Educativa Marina Orth

A través del desarrollo de estas actividades lúdicas, como los juegos tradicionales, la elaboración de juegos didácticos (la lotería, rompecabezas, de la escalera, el trompo, el yoyo, la cuerda, juegos interactivos, realización del festival de valores (construcción del vestuario en reciclaje entre otros, los estudiantes mostraron un significativo desarrollo en sus habilidades cognitivas, procedimentales y actitudinales que permitieron fortalecer el sentido de motivación, así como el liderazgo y creatividad

De los resultados obtenidos se puede concluir que efectivamente ésta propuesta sí presenta una incidencia positiva en la potenciación de los procesos de aprendizaje desde la transversalización de las áreas, favoreciendo el desarrollo de las relaciones interpersonales y los demás valores que mejoran la convivencia escolar como el respeto,

la tolerancia, solidaridad. El compromiso, interés y motivación ha sido la triplete fundamental que ha generado en los estudiantes aprendizajes duraderos.

Se requiere de la participación dinámica de los diversos estamentos de la comunidad Educativa como los padres de familia, y, aún más del compromiso de algunos docentes que estén dispuestos a facilitar una mediación ajustada en el aprendizaje de los estudiantes, en la que ellos puedan asumir un papel activo y participativo con mayor autonomía en la construcción del conocimiento.

Se determina que las estrategias implementadas han impactado de manera positiva en los estudiantes y para los docentes particularmente facilitó su labor en el aula e interacción con los estudiantes, siendo el mejoramiento en el desempeño académico un aspecto considerable al momento de analizar los resultados de la práctica.

Se evidencia que a pesar del espacio físico reducido, éste se puede optimizar con horarios flexibles para la utilización de la cancha, aula múltiple, aula de sistemas de manera que se genere nuevas formas de compartir, de respetar, de ser solidarios y mantener la disciplina y el orden para permitir el desarrollo de todas las actividades de la población escolar.

Se puede decir: que somos los docentes los agentes proactivos y responsables de generar espacios de diversión y esparcimiento, donde se practique con frecuencia este tipo de actividades que mejoran la convivencia y las relaciones con el entorno.

Es necesaria la disponibilidad de tiempo y de recursos para hacer un proceso completo, continuo y permanente en el manejo de las actividades lúdicas y los diseños tecnológicos y pedagógicos.

A su vez, los educandos no son dóciles receptores, tipo depósitos de almacenaje, sino más bien se transforman en personas activas, investigadores críticos, siempre en diálogo con el educador, quien a su vez es también un investigador crítico. Por lo tanto podríamos afirmar que Los estudiantes no son recipientes que hay que llenar sino un fuego que hay que encender.

Para conseguir que los alumnos aprendan, no basta explicar bien la materia y exigirles que aprendan. Es necesario despertar su atención, crear en ellos un genuino interés por el estudio, estimular su deseo de conseguir los resultados previstos y cultivar el gusto por los trabajos escolares. Ese interés, ese deseo y ese gusto actuarán en el espíritu de los estudiantes como justificación de todo esfuerzo y trabajo para aprender.

Dice Savater: “Cuando un ser humano se declara indiferente es lo peor, pierde el sentido de humanidad”. Somos seres sociales por naturaleza con la tarea de ir humanizando la historia y que más que el espacio educativo puede ser aprovechado para ir generando conciencia de humanidad y de transformación social.

Según Heidegger: “La forma como el ser humano se relaciona con el territorio es permanecer en él”. Se resalta como el sujeto en el mundo social y político enfrenta grandes conflictos, ya que se vive en una sociedad donde el consumo es el motor, se vive dominado por el mercado, se palpa una sociedad muy desigual y excluyente.

Todos estos espacios socializadores se ven amenazados y muchas veces no contribuyen al intercambio y al reconocimiento del otro como tal.

Se encuentran Familias disfuncionales, escuelas que se centran no en el sujeto social sino en el aprendizaje, sociedad donde reina el individualismo etc. Estas situaciones deshumanizantes hacen un llamado a quitarse las vendas de los ojos e impulsar un camino transformador.

Teniendo en cuenta que la lúdica es una forma de estar en la vida, y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos aprovechar para recrearse por medio del juego, el humor, el arte, la música y otras actividades que permiten socializarse e interactuar con los otros sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos es un placer

Por lo tanto se ofrece una educación que forma a personas que se respetan así mismas y a los demás creando así una conciencia de comunión y participación. Se concibe el saber de una forma integral, apuntando a una educación que privilegia los espacios para el desarrollo del pensamiento, la creatividad, la imaginación y el compromiso. La cual promueve el debate y la postura crítica, es decir, se ubica en una perspectiva.

Formar para la vida es comprometerse a enfrentar los cambios que impone el mundo globalizado, por lo tanto hay que impulsar procesos que generen el gusto de aprender a aprender. Nuestras escuelas no se escapan de esta invasión tecnológica, la computadora, las Tablet, los celulares, llenan nuestras aulas; lo que exige a las instituciones educativas crear nuevas estrategias, adoptar entornos virtuales de aprendizaje y abrirse a este acelerado progreso tecnológico.

Se hace indispensable integrar al currículo, estrategias pedagógicas definidas, planes y proyectos, modelos de enseñanza donde el estudiante sea constructor responsable de su propio saber y el docente asuma un rol de facilitador de recursos y herramientas de trabajo, que despierta el interés y el deseo de aprendizaje autónomo en sus estudiantes.

Y la clave está en hacer que el aprendizaje sea significativo y duradero, que motive para que tenga trascendencia y se produzca un verdadero cambio. No se trata de dejar solos a los estudiantes, sino de desarrollar estrategias que favorezcan la autonomía en el proceso de aprendizaje que llevan a cabo. Al mismo tiempo, se aclara que los cambios de paradigma en materia de educación deben pasar de las pedagogías centradas en la enseñanza, para pasar a pedagogías centradas en el aprendizaje, dando lugar a un rol más activo de los estudiantes.

Finalmente, se concluye en la constancia, perseverancia en conseguir aprendizajes que sean duraderos en realidades tan difíciles que viven los alumnos

Esta propuesta que se plantea en la vida escolar, ofrece una formación integral a través de la lúdica, se orienta a educar seres humanos diversos, inmersos en entornos cambiantes y difíciles por las transformaciones culturales, tecnológicas, científicas y sociales. Ofrecer a los alumnos propuestas para despertar el deseo e interés por el estudio, será justificación de todo esfuerzo y trabajo para aprender.

Los contextos sociales demandan sistemas educativos más flexibles para responder a estos desafíos actuales. Promover experiencias innovadoras en los procesos enseñanza- aprendizaje apoyado en las TIC (Tecnología de la información y comunicación)

Recomendaciones

Sensibilizar y Programar jornadas lúdico-recreativas con los estudiantes de la Institución Educativa Marina Orth integrando a los padres de familia y a la comunidad en esta propuesta pedagógica para crear ambientes lúdicos en la construcción de aprendizajes significativos.

Realizar actividades lúdicas y recreativas en el aula y los descansos creando un verdadero ambiente de unidad y convivencia armónica, y se enamoren de la vida escolar.

Promover nuevas políticas institucionales para que las actividades lúdicas sean aprovechadas hasta el máximo, en el aula y en el descanso, acompañadas y dirigidas responsablemente por docentes y estudiantes.

Generar motivación en los estudiantes a partir de la aplicación de la lúdica en las diferentes áreas del conocimiento para que el aprendizaje sea significativo y duradero y de esta forma se incluyan a los estudiantes con dificultades de aprendizaje.

Compartir y conocer experiencias lúdicas y estrategias pedagógicas aplicadas en otras instituciones educativas para que a través del compartir haya un enriquecimiento de experiencias.

Lista de referencias

Aebli, H. (1991). Factores de la enseñanza que favorecen el aprendizaje autónomo.

Madrid: Narcea 2014

Caicedo, BetyChaguendo, Nidia Cuellar Jaramillo, Mayerlin Manrique Sierra, 2015

Código del Menor (2011)

Constitución Política de Colombia (1991)

Cabero, Almenara, (2005) Julio. “Las TICs y las universidades: retos, posibilidades y preocupaciones” Revista de la educación superior5

Carmona, Maria Gabriela. Salazar, María Margarita Gaviria Osorio, 2009

Declaración Universal de los Derechos Humanos. Diciembre 10 de 1948

De Subiria, Samper Julian 2009

Freire P. (1999). Pedagogía del Oprimido. México. Editorial siglo XXI.

García, T. Angela, Fidelina Isabel Hayer Luna, Jairo Ibarguen.

Incorporación de las TIC en la Educación” Revista Tecnología y Comunicación Educativa 2006

Ley General de Educación Febrero 8 de 1994 artículos 1 y 5

MEN: Educación de Calidad el camino para la Prosperidad del Doctor Juan Manuel Santos: Plan Sectorial 2010-2014. Colombia.

Perea, 2009Declaración Universal de los Derechos Humanos. Diciembre 10 de 1948.Rivas, Manuel Perea, Beatriz Jaramillo Tamayo, Dirlean Becerra Palacios, 2015

Rojas, Diego. (2010) Blogger. Lúdica en la escuela. Bogotá. Colombia

Secretaria de Educación Municipal de Medellín, circular 62 de 2008

Zúñiga, Guillermo. Benavides (1998) FUNLIBRE Seccional Nariño, V Congreso Nacional de Recreación, Coldeportes Caldas / Universidad de Caldas / FUNLIBRE 3 al 8 de Noviembre de 1998. Manizales, Caldas, Colombia.

Anexos

Anexo A. Lista de Chequeo

Nº	INDICADOR	SI se realizo	NO se realizo	OBSERVACIONES
1	Observación de clase 1 Grado de atención Nivel de motivación Utilización de recursos	X		Clase motivada con recursos didácticos y tecnológicos, los estudiantes se muestran atentos y motivados
2	Observación clase 2 Grado de atención Nivel de motivación Utilización de recursos	X		Clase magistral y sin utilización de recursos didácticos ni tecnológicos, los estudiantes se muestran apáticos y distraídos
3	Observación de los descansos Utilización de espacios Juegos que realizan	X		Los estudiantes utilizan la cancha en donde pueden jugar futbol muy pocos, la mayoría permanecen sentados en diferentes lugares de la institución, el espacio del descanso se da de manera pasiva
4	Dialogo con estudiantes Intereses que manifiestan	X		Los estudiantes manifiestan interés por implementar otro tipo No se fomenta la realización de otras actividades deportivas ni juegostradicionales que inviten al compartir y al intercambio
5	Dialogo con padres de familia Actividades lúdicas que realizan con sus hijos	X		Los padres de familia, manifiestan el interés de sus hijos por los juegos tecnológicos y por el futbol. No se promueve otras actividades que pueden generar gusto e interés
	Clubes en jornada complementaria Participación en estas actividades lúdicas	X		Los estudiantes participan con gusto en estas actividades complementarias

				programadas en jornada contraria
	Talleres de Ingles y tecnología para docentes	X		La mayoría de los docentes participan activamente en estos espacios de capacitación hay disponibilidad y deseos de actualizarse, pero un grupo pequeño de docentes se muestra reacio
	Talleres de inglés y tecnología para padres de familia	X		Poca participación por parte de los padres de familia

Anexo B. Encuesta de satisfacción

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN 2016							
Nuestro compromiso es brindar un servicio educativo de calidad, y para lograrlo su opinión es de máxima importancia. Agradecemos la información que usted suministre, la cual se traducirá en beneficio de la institución y los servicios que presta.							
		Usted es:					
				Padre de familia ó Acudiente			
				Estudiante			
				Maestro/ Directivo/Administrativo			
A continuación marque con una X el nivel de satisfacción que usted tiene con respecto a los criterios de cada una de las áreas de gestión institucional:							
PRÁCTICA PEDAGÓGICA	CRITERIOS		Totalmente Satisfecho	Satisfecho	Medianamente Satisfecho	Insatisfecho	MS / NR
	Nivel de actualización de los docentes y utilidad de los temas y contenidos que imparte.						
	Las metodologías empleadas en el proceso de enseñanza – aprendizaje						
	El proceso de evaluación del aprendizaje desarrollado en el colegio						
	El desempeño académico de los estudiantes						
	Se impulsa el cambio en el proceso enseñanza – aprendizaje						
	Promoción de actividades lúdicas para mejorar el desarrollo de competencias en los estudiantes						
	Se tiene en cuenta las necesidades e intereses de los estudiantes						
	Ambiente de aprendizaje dentro del aula de clase						
Actividades de apoyo para la superación de dificultades académicas de los estudiantes							
El nivel de motivacional de los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje							

MOTIVACION E INTERES	CRITERIO	Totalmente Satisfecho	Satisfecho	Medianamente Satisfecho	Insatisfecho	NS / NR
	Se generan espacios y tiempo para la libre expresion y creatividad					
	Se promueven actividades artisticas y culturales que despiertan interes y gusto por pertenecer a la institucion					
	Se participa en actividades, deportivas, recreativas y culturales a nivel interinstitucional					
	El proceso de fortalecimiento en valores que desarrolla la institución					
	Se promueven talleres para fortalecer la motivacion por el estudio					
	Las actividades culturales y/o artisticas desarrolladas en la institución son variadas					
	Las actividades recreo - deportivas desarrolladas en la institución son variadas					
	El ambiente escolar de armonia y sana convivencia					
PROCESO EDUCATIVO	CRITERIO	Totalmente Satisfecho	Satisfecho	Medianamente Satisfecho	Insatisfecho	NS / NR
	Se realizan actividades para vincular la familia con el Colegio					
	La institucion cuenta con recursos tecnologicos y didacticos					
	Las aulas presentan un ambiente agradable de					
	Las actividades favorecen la formacion integral de los estrudiantes					
	En la dinamica institucional se fomentan actividades recreativas					
	La participación de la Comunidad Educativa en los diferentes procesos institucionales					
	Se aprovechan los recursos existentes para la realizacion de actividades creativas					
	El proceso de atención y formación de padres de familia y/o acudientes					
	Observaciones					

Anexo C. Relación indicadores de satisfacción

		Encuesta de satisfacción 2016						
Tipo de gestión	Grupo	Criterios	Totalmente Satisfecho	Satisfecho	Mediamente Satisfecho	Insatisfecho	NS/NR	Total Reportar
PRACTICA PEDAGOGICA	Estudiantes	Nivel de actualización de los docentes y utilidad de los temas y contenidos que imparte.	1	10	50	1	0	62
PRACTICA PEDAGOGICA	Estudiantes	Las metodologías empleadas en el proceso de enseñanza - aprendizaje	12	4	42	4	0	62
PRACTICA PEDAGOGICA	Estudiantes	El proceso de evaluación del aprendizaje desarrollado en el colegio	8	6	47	0	1	62
PRACTICA PEDAGOGICA	Estudiantes	El desempeño académico de los estudiantes	5	13	43	0	1	62
PRACTICA PEDAGOGICA	Estudiantes	Se impulsa el cambio en el proceso enseñanza - aprendizaje	10	20	32	0	0	62
PRACTICA PEDAGOGICA	Estudiantes	Promoción de actividades lúdicas para promover competencias en los estudiantes	15	20	27	0	0	62
PRACTICA PEDAGOGICA	Estudiantes	Se tiene en cuenta las necesidades e intereses de los estudiantes	12	10	30	10	0	62
PRACTICA PEDAGOGICA	Estudiantes	Ambiente de aprendizaje dentro del aula de clase	20	10	30	2	0	62
PRACTICA PEDAGOGICA	Estudiantes	Actividades de apoyo para la superación de dificultades académicas de los estudiantes	25	15	12	10	0	62
PRACTICA PEDAGOGICA	Estudiantes	El nivel de motivacional de los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje	17	14	21	10	0	62
MOTIVACION E INTERES	Estudiantes	Se generan espacios y tiempo para la libre expresión y creatividad	19	11	18	14	0	62
MOTIVACION E INTERES	Estudiantes	Se promueven actividades artísticas y culturales que despiertan interés y gusto por	15	17	30	0	0	62
MOTIVACION E INTERES	Estudiantes	Se participa en actividades, deportivas, recreativas y culturales a nivel interinstitucional	15	10	34	3	0	62
MOTIVACION E INTERES	Estudiantes	El proceso de fortalecimiento en valores que desarrolla la institución	9	13	40	0	0	62
MOTIVACION E INTERES	Estudiantes	Se promueven talleres para fortalecer la motivación por el estudio	15	10	27	10	0	62
MOTIVACION E INTERES	Estudiantes	Las actividades culturales y/o artísticas desarrolladas en la institución	10	15	33	4	0	62
MOTIVACION E INTERES	Estudiantes	Las actividades recreo - deportivas desarrolladas en la institución	15	13	24	10	0	62
MOTIVACION E INTERES	Estudiantes	El ambiente escolar de armonía y sana convivencia	20	12	20	10	0	62
PROCESO EDUCATIVO	Estudiantes	Se realizan actividades para vincular la familia con el Colegio	15	27	20	0	0	62
PROCESO EDUCATIVO	Estudiantes	La institución cuenta con recursos tecnológicos y didácticos	30	22	10	0	0	62
PROCESO EDUCATIVO	Estudiantes	Las aulas presentan un ambiente agradable de trabajo	9	19	34	0	0	62
PROCESO EDUCATIVO	Estudiantes	Las actividades favorecen la formación integral de los estudiantes	30	11	20	1	0	62
PROCESO EDUCATIVO	Estudiantes	En la dinámica institucional se fomentan actividades recreativas	9	21	30	2	0	62
PROCESO EDUCATIVO	Estudiantes	La participación de la Comunidad Educativa en los diferentes procesos institucionales	37	13	12	0	0	62
PROCESO EDUCATIVO	Estudiantes	Se aprovechan los recursos existentes para la realización de actividades creativas	25	26	10	1	0	62
PROCESO EDUCATIVO	Estudiantes	El proceso de atención y formación de padres de familia y/o acudientes	35	15	12	0	0	62

PRACTICA PEDAGOGICA	Docentes	Nivel de actualización de los docentes y utilidad de los temas y contenidos que	2	4	8	0	0	14
PRACTICA PEDAGOGICA	Docentes	Las metodologías empleadas en el proceso de enseñanza - aprendizaje	2	8	4	0	0	14
PRACTICA PEDAGOGICA	Docentes	El proceso de evaluación del aprendizaje desarrollado en el colegio	4	8	2	0	0	14
PRACTICA PEDAGOGICA	Docentes	El desempeño académico de los estudiantes	2	2	10	0	0	14
PRACTICA PEDAGOGICA	Docentes	Se impulsa el cambio en el proceso enseñanza - aprendizaje	4	4	6	0	0	14
PRACTICA PEDAGOGICA	Docentes	Promoción de actividades lúdicas para promover competencias en los estudiantes	5	7	2	0	0	14
PRACTICA PEDAGOGICA	Docentes	Se tiene en cuenta las necesidades e intereses de los estudiantes	4	6	4	0	0	14
PRACTICA PEDAGOGICA	Docentes	Ambiente de aprendizaje dentro del aula de clase	5	5	4	0	0	14
PRACTICA PEDAGOGICA	Docentes	Actividades de apoyo para la superación de dificultades académicas de los estudiantes	4	4	4	2	0	14
PRACTICA PEDAGOGICA	Docentes	El nivel de motivacional de los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje	3	4	7	0	0	14
MOTIVACION E INTERES	Docentes	Se generan espacios y tiempo para la libre expresión y creatividad	6	6	2	0	0	14
MOTIVACION E INTERES	Docentes	Se promueven actividades artísticas y culturales que despiertan interés y gusto por pertenecer a la institución	6	6	2	0	0	14
MOTIVACION E INTERES	Docentes	Se participa en actividades, deportivas, recreativas y culturales a nivel interinstitucional	5	6	3	0	0	14
MOTIVACION E INTERES	Docentes	El proceso de fortalecimiento en valores que desarrolla la institución	8	6	0	0	0	14
MOTIVACION E INTERES	Docentes	Se promueven talleres para fortalecer la motivación por el estudio	4	6	4	0	0	14
MOTIVACION E INTERES	Docentes	Las actividades culturales y/o artísticas desarrolladas en la institución	2	6	5	1	0	14
MOTIVACION E INTERES	Docentes	Las actividades recreo - deportivas desarrolladas en la institución	2	7	4	1	0	14
MOTIVACION E INTERES	Docentes	El ambiente escolar de armonía y sana convivencia	8	6	0	0	0	14
PROCESO EDUCATIVO	Docentes	Se realizan actividades para vincular la familia con el Colegio	7	7	0	0	0	14
PROCESO EDUCATIVO	Docentes	La institución cuenta con recursos tecnológicos y didácticos	4	4	6	0	0	14
PROCESO EDUCATIVO	Docentes	Las aulas presentan un ambiente agradable de trabajo	4	4	4	2	0	14
PROCESO EDUCATIVO	Docentes	Las actividades favorecen la formación integral de los estudiantes	5	5	4	0	0	14
PROCESO EDUCATIVO	Docentes	En la dinámica institucional se fomentan actividades recreativas	3	8	3	0	0	14
PROCESO EDUCATIVO	Docentes	La participación de la Comunidad Educativa en los diferentes procesos institucionales	8	6	0	0	0	14
PROCESO EDUCATIVO	Docentes	Se aprovechan los recursos existentes para la realización de actividades creativas	6	6	2	0	0	14
PROCESO EDUCATIVO	Docentes	El proceso de atención y formación de padres de familia y/o acudientes	8	6	0	0	0	14
PRACTICA PEDAGOGICA	Padres de familia	Nivel de actualización de los docentes y utilidad de los temas y contenidos que	17	29	3	0	1	50
PRACTICA PEDAGOGICA	Padres de familia	Las metodologías empleadas en el proceso de enseñanza - aprendizaje	26	19	4	1	0	50
PRACTICA PEDAGOGICA	Padres de familia	El proceso de evaluación del aprendizaje desarrollado en el colegio	22	23	3	1	1	50
PRACTICA PEDAGOGICA	Padres de familia	El desempeño académico de los estudiantes	20	12	14	3	1	50
PRACTICA PEDAGOGICA	Padres de familia	Se impulsa el cambio en el proceso enseñanza - aprendizaje	18	17	13	0	2	50
PRACTICA PEDAGOGICA	Padres de familia	Promoción de actividades lúdicas para promover competencias en los estudiantes	13	23	12	1	1	50
PRACTICA PEDAGOGICA	Padres de familia	Se tiene en cuenta las necesidades e intereses de los estudiantes	28	19	2	0	1	50
PRACTICA PEDAGOGICA	Padres de familia	Ambiente de aprendizaje dentro del aula de clase	13	21	15	0	1	50
PRACTICA PEDAGOGICA	Padres de familia	Actividades de apoyo para la superación de dificultades académicas de los estudiantes	19	25	6	0	0	50
PRACTICA PEDAGOGICA	Padres de familia	El nivel de motivacional de los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje	23	20	6	0	1	50
MOTIVACION E INTERES	Padres de familia	Se generan espacios y tiempo para la libre expresión y creatividad	11	25	12	1	1	50
MOTIVACION E INTERES	Padres de familia	Se promueven actividades artísticas y culturales que despiertan interés y gusto por pertenecer a la institución	12	29	6	2	1	50
MOTIVACION E INTERES	Padres de familia	Se participa en actividades, deportivas, recreativas y culturales a nivel interinstitucional	19	25	4	0	2	50
MOTIVACION E INTERES	Padres de familia	El proceso de fortalecimiento en valores que desarrolla la institución	12	24	14	0	0	50
MOTIVACION E INTERES	Padres de familia	Se promueven talleres para fortalecer la motivación por el estudio	15	22	12	0	1	50
MOTIVACION E INTERES	Padres de familia	Las actividades culturales y/o artísticas desarrolladas en la institución	19	21	8	0	2	50
MOTIVACION E INTERES	Padres de familia	Las actividades recreo - deportivas desarrolladas en la institución	20	19	8	0	3	50
MOTIVACION E INTERES	Padres de familia	El ambiente escolar de armonía y sana convivencia	15	25	8	2	0	50
PROCESO EDUCATIVO	Padres de familia	Se realizan actividades para vincular la familia con el Colegio	20	22	5	0	3	50
PROCESO EDUCATIVO	Padres de familia	La institución cuenta con recursos tecnológicos y didácticos	17	23	9	0	1	50
PROCESO EDUCATIVO	Padres de familia	Las aulas presentan un ambiente agradable de trabajo	13	29	6	0	2	50
PROCESO EDUCATIVO	Padres de familia	Las actividades favorecen la formación integral de los estudiantes	17	24	7	0	2	50
PROCESO EDUCATIVO	Padres de familia	En la dinámica institucional se fomentan actividades recreativas	14	20	12	2	2	50
PROCESO EDUCATIVO	Padres de familia	La participación de la Comunidad Educativa en los diferentes procesos institucionales	22	23	3	0	2	50
PROCESO EDUCATIVO	Padres de familia	Se aprovechan los recursos existentes para la realización de actividades creativas	14	21	13	0	2	50
PROCESO EDUCATIVO	Padres de familia	El proceso de atención y formación de padres de familia y/o acudientes	12	20	16	0	2	50

Resultado general		Totalmente Satisfecho		Mediamente Satisfecho		Insatisfecho		NS / NR		Total Respuestas	
Criterios		Satisfecho		Satisfecho		Insatisfecho		NS / NR		Total Respuestas	
PRACTICA PEDAGOGICA	Nivel de actualización de los docentes y utilidad de los temas y contenidos que imparte.	20		43		61		1		126	
PRACTICA PEDAGOGICA	Las metodologías empleadas en el proceso de enseñanza - aprendizaje	40		31		50		5		126	
PRACTICA PEDAGOGICA	El proceso de evaluación del aprendizaje desarrollado en el colegio	34		37		52		1		126	
PRACTICA PEDAGOGICA	El desempeño académico de los estudiantes	27		27		67		3		126	
PRACTICA PEDAGOGICA	Se impulsa el cambio en el proceso enseñanza - aprendizaje	32		41		51		0		126	
PRACTICA PEDAGOGICA	Promoción de actividades lúdicas para promover competencias en los estudiantes	33		50		41		1		126	
PRACTICA PEDAGOGICA	Se tiene en cuenta las necesidades e intereses de los estudiantes	44		35		36		10		126	
PRACTICA PEDAGOGICA	Ambiente de aprendizaje dentro del aula de clase	38		36		49		2		126	
PRACTICA PEDAGOGICA	Actividades de apoyo para la superación de dificultades académicas de los estudiantes	48		44		22		12		126	
PRACTICA PEDAGOGICA	El nivel de motivación de los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje	43		38		34		10		126	
MOTIVACION E INTERES	Se generan espacios y tiempo para la libre expresión y creatividad	36		42		32		15		126	
MOTIVACION E INTERES	Se promueven actividades artísticas y culturales que despiertan interés y gusto por pertenecer a la institución	33		52		38		2		126	
MOTIVACION E INTERES	Se participa en actividades, deportivas, recreativas y culturales a nivel interinstitucional	39		41		41		3		126	
MOTIVACION E INTERES	El proceso de fortalecimiento en valores que desarrolla la institución	29		43		54		0		126	
MOTIVACION E INTERES	Se promueven talleres para fortalecer la motivación por el estudio	34		38		43		10		126	
MOTIVACION E INTERES	Las actividades culturales y/o artísticas desarrolladas en la institución son variadas	31		42		46		5		126	
MOTIVACION E INTERES	Las actividades recreo - deportivas desarrolladas en la institución	37		39		36		11		126	
MOTIVACION E INTERES	El ambiente escolar de armonía y sana convivencia	43		43		28		12		126	
PROCESO EDUCATIVO	Se realizan actividades para vincular la familia con el Colegio	42		56		25		0		126	
PROCESO EDUCATIVO	La institución cuenta con recursos tecnológicos y didácticos	51		49		25		0		126	
PROCESO EDUCATIVO	Las aulas presentan un ambiente agradable de trabajo	26		52		44		2		126	
PROCESO EDUCATIVO	Las actividades favorecen la formación integral de los estudiantes	52		40		31		1		126	
PROCESO EDUCATIVO	En la dinámica institucional se fomentan actividades recreativas	26		49		45		4		126	
PROCESO EDUCATIVO	La participación de la Comunidad Educativa en los diferentes procesos institucionales	67		42		15		0		126	
PROCESO EDUCATIVO	Se aprovechan los recursos existentes para la realización de actividades creativas	45		53		25		1		126	
PROCESO EDUCATIVO	El proceso de atención y formación de padres de familia y/o acudientes	55		41		28		0		126	

satisfacción total con todos los procesos	1005	1104	
		2109	64,37728938 %
satisfacción total con procesos de práctica pedagógica	359	382	
		741	58,80952381 %
satisfacción total con procesos de motivación e interés	282	340	
		622	61,70634921 %
satisfacción total con procesos educativos	364	382	
		764	75,79365079 %

- Nivel de actualización de los docentes y utilidad de los temas y contenidos que imparte.
- Las metodologías empleadas en el proceso de enseñanza - aprendizaje
- El proceso de evaluación del aprendizaje desarrollado en el colegio
- El desempeño académico de los estudiantes
- Se impulsa el cambio en el proceso enseñanza - aprendizaje
- Promoción de actividades lúdicas para promover competencias en los estudiantes
- Se tiene en cuenta las necesidades e intereses de los estudiantes
- Ambiente de aprendizaje dentro del aula de clase
- Actividades de apoyo para la superación de dificultades académicas de los estudiantes
- El nivel de motivacional de los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje
- Se generan espacios y tiempo para la libre expresión y creatividad
- Se promueven actividades artísticas y culturales que despiertan interés y gusto por pertenecer a la institución
- Se participa en actividades, deportivas, recreativas y culturales a nivel interinstitucional
- El proceso de fortalecimiento en valores que desarrolla la institución
- Se promueven talleres para fortalecer la motivación por el estudio
- Las actividades culturales y/o artísticas desarrolladas en la institución son variadas
- Las actividades recreo - deportivas desarrolladas en la institución
- El ambiente escolar de armonía y sana convivencia
- Se realizan actividades para vincular la familia con el Colegio
- La institución cuenta con recursos tecnológicos y didácticos
- Las aulas presentan un ambiente agradable de trabajo
- Las actividades favorecen la formación integral de los estudiantes
- En la dinámica institucional se fomentan actividades recreativas
- La participación de la Comunidad Educativa en los diferentes procesos institucionales
- Se aprovechan los recursos existentes para la realización de actividades creativas
- El proceso de atención y formación de padres de familia y/o acudientes

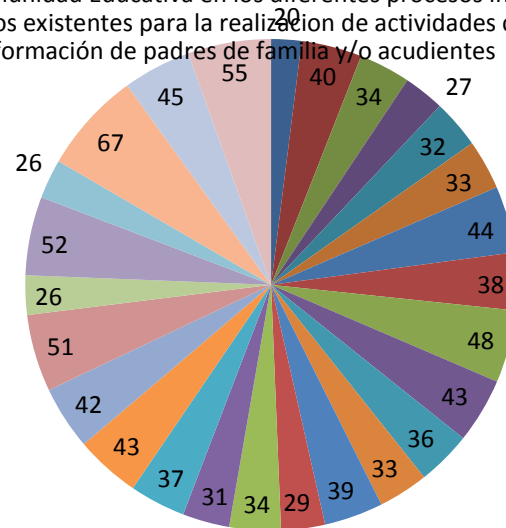


GRÁFICO DE INSATISFECHOS

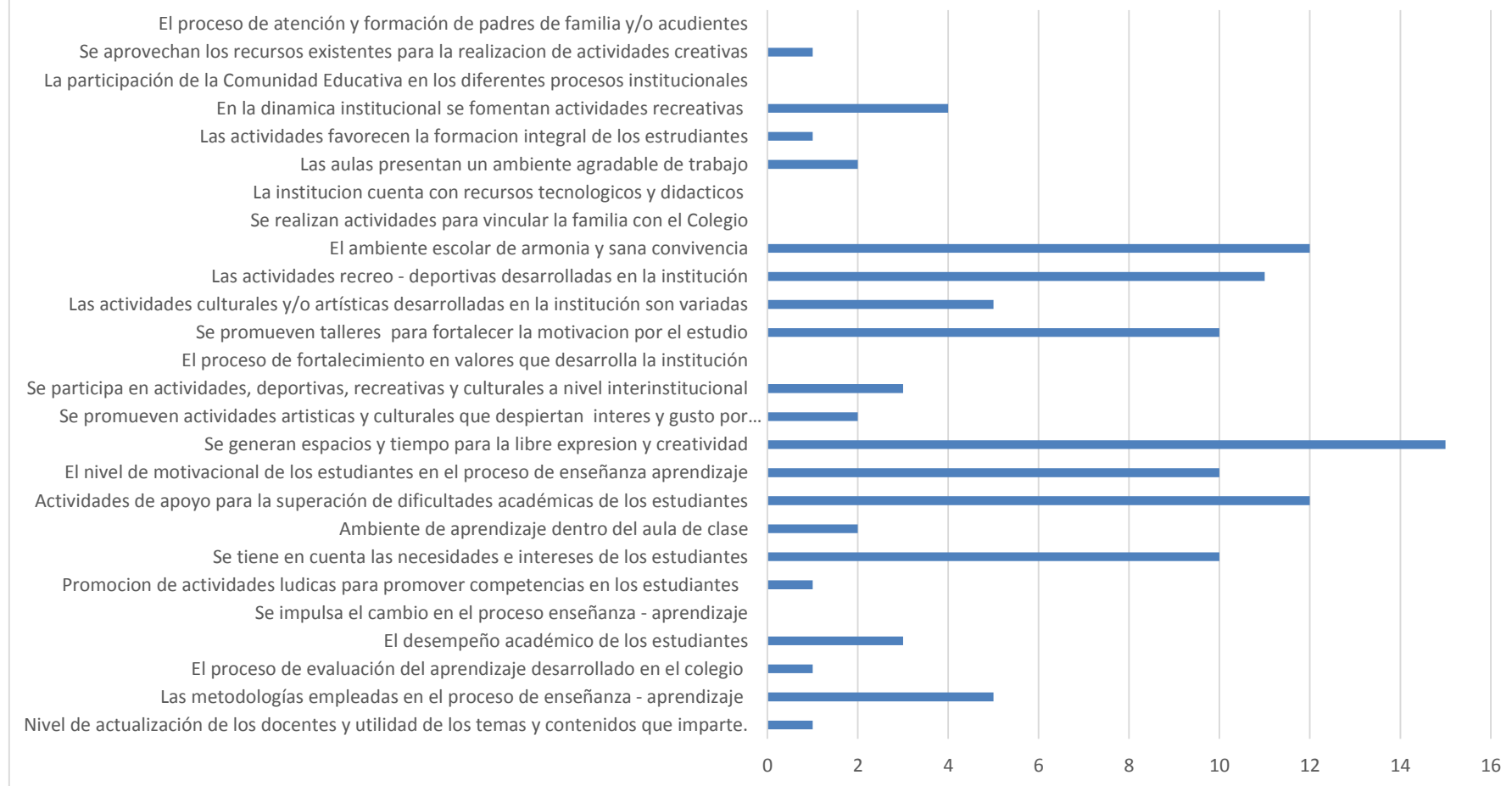
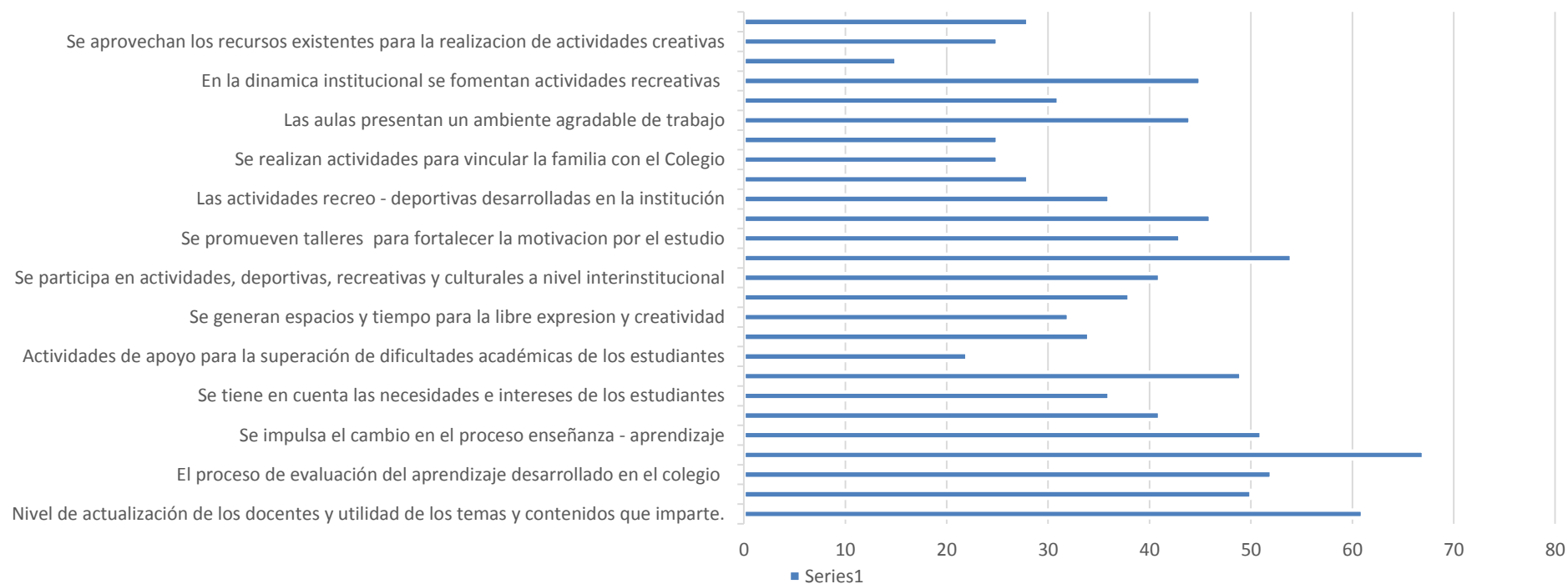


GRAFICO DE MEDIANAMENTE SATISFECHO



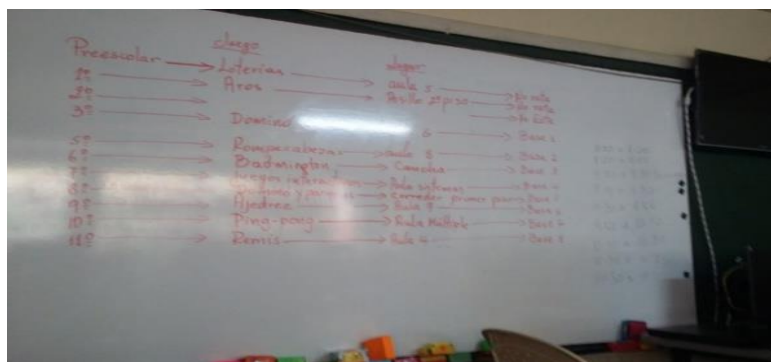
Anexo D. Evidencias fotográficas

APLICACIÓN DE ENCUESTAS A ESTUDIANTES Y PADRES DE FAMILIA Enero 29 de 2016



ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD LUDICA

Febrero 10 de 2016



REALIZACION DE LA ACTIVIDAD LUDICA Febrero 12 de 2016

